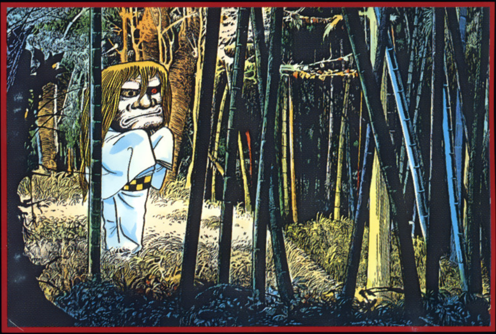
スーパーファミコン®

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5対応

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



水木しげるの妖怪百鬼夜行

取扱説明書

SHVC-AYHJ-JPN

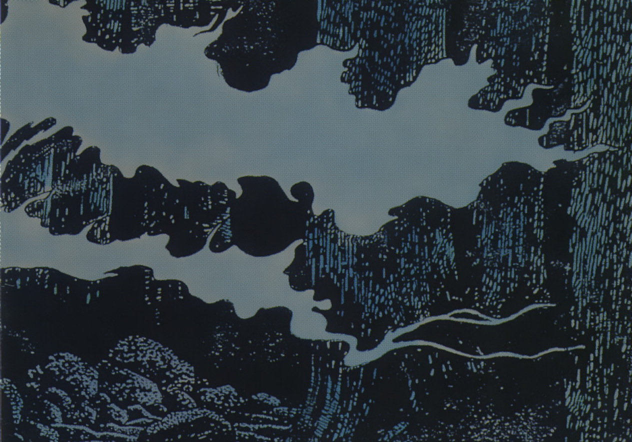
ごあいさつ

この度はスーパーファミコン用ゲームソフト「水木しげるの妖怪百鬼夜行」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。ゲームを始める前にお読みいただくと、より楽しくお遊びいただけます。なお、本書は大切に保管してください。

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



水木しげるの妖怪百鬼夜行

もくじ

ストーリー

時は1995年。

ある日、閻魔大王のもとに、一つ目小僧、から傘、ゆきんこ、河童の４匹の妖怪が呼ばれた。

「この頃の人間界の体たらくは何じゃ！！！」

「はあ？」

「強盗、誘拐、殺人にテロ。地獄より何倍も恐ろしいではないか。これというのもお前ら妖怪どもが、人間が悪事を働かぬように怖がらせるのを怠ったせいなのじゃ！」

閻魔大王は、目を閉じ腕を組んでしばらくの間じっと考えた後、立ち上がって言った。

「そこでじゃ。妖怪の長を選び、その者に人間界にいる妖怪のまとめ役を任せることにする。」

「ええっ？」

「あのお、長を選ぶなら、当然、私ですよね」一つ目小僧が一つ目の上目使いで、閻魔大王にすり寄る。

「品性、戦闘力、他の妖怪からの人気。どれをとっても私にかなう妖怪なんていませんものねえ。」

（ボコッ！）・・・・・から傘が身体ごと後ろから殴った。

「笑わせるないっ。お前の品性なんて、薄っぺらなメッキ



みてえにすぐに化けの皮がはがれるぜ。」

「長たるものには気品と美しさが必要よ。せめてあたしぐらいの美貌がなけりゃねえ。」ゆきんこが割って入った。

「何が美貌だ、このチンチクリン！」から傘が顔（？）を真っ赤にしてかみついた。

「な、な、なんですってっ！もう一度言ってごらんなさいよっ。氷に閉じ込めて、二度と傘が開けないようにしてやるからっ！」

たちまち取っ組み合いのけんかが始まった。

「ええいっ！いい加減にせんかあっ！」

見かねた閻魔大王が大声で叫んだ。

「先が思いやられるわい。いいか、妖怪の長たるもの、腕力だけでなく仲間の信頼が必要じゃ。そこで、おまえらに宿題を与える。これから日本中を回って、各地の妖怪を仲間にして霊力を集めるのじゃ。一番多くの霊力を集めたものを妖怪の長としよっ。」

「よし、皆の者、行くがよい。」

閻魔大王が指さす地獄の扉の向こうには、広い広い人間界が広がっていた。

妖怪百鬼夜行はこんなゲーム

1 スロットを回せ！

スロットを回して出た目の数だけ進めるぞ。
ゾロ目が出るともう１度回せるチャンス！。
ただし連続ゾロ目は１回休みになるので要注意。

2 ゴール目指して東へ西へ！

妖怪のいる県が目的地だ。県内のどこかに隠れているゴールの妖怪を探して仲間にしろ！一番早く着いたプレイヤーにはいいことが。

3 戦闘に勝って霊力を貯めろ！

ライバルプレイヤーや出会った妖怪たちと力くらべ。
勝つと霊力がもらえるぞ。
最後に一番霊力の高かったプレイヤーが日本一だ！

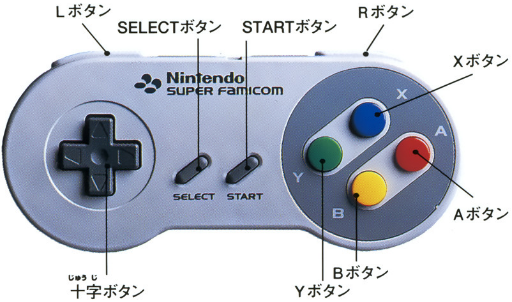
4 仲間を探せ！増やせ！育てろ！

全国には多数の妖怪たちが隠れている。
彼らを探し出して仲間にすれば、助っ人としてプレイヤーを助けてくれる。
展開がグッと有利になるぞ。
さらに育てて強くすることもできる！
仲間がいると中間発表で霊力がたくさんもらえるので、まずは仲間を見つけるのが勝利への道だ！

5 ワナや寝返りの駆け引きで差をつけろ！

旅の先々では毒・眠り・落とし穴などの思いがけないワナが口を大きく開けて待ち受けている。うまく避けながら目的地をめざせ！
仲間の妖怪を使って他のプレイヤーの邪魔をしたり、強い妖怪を寝返らせたりと駆け引きが熱い！！

操作方法



ボタン	フィールド画面	仲間妖怪選択画面	戦闘画面
十字ボタン	コマンドの選択 キャラクターの移動	使いません	攻撃相手の選択
Aボタン	決定 次の画面へ進む	妖怪の選択	決定 次の画面へ進む
Bボタン	取消 1つ前の画面に戻る	妖怪の選択	取消 1つ前の画面に戻る
Xボタン	使いません	妖怪の選択	使いません
Yボタン	使いません	妖怪の選択	使いません

スタートボタンはゲームスタート時にのみ使います。
Lボタンは使いません。
Rボタンは「まわり」コマンドの時のみ使います。

ゲームの始め方

カートリッジを本体に差し込み本体の電源を入れると、タイトル画面が表示され、続いてオープニングデモが始まります。このときスタートボタンを押すとゲームが始まります。





モードの選択



ゲームを始めると、右の写真の画面になります。
最初からゲームを楽しむ場合は「しょしんしゃ」または「じょうれん」を、以前に記録したところから続けるときは「つづき」を十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。
次にどちらのファイルを使うのかを同様に選んで決定してください。
「ハイスコア」を選ぶとゲームを終了したときの高成績ベスト10を見ることができます。

最初から始める

ゲームを自動でセーブしてよいかどうかをたずねてきます。よろしければ「はい」を、そうでなければ「いいえ」を選択してください。

続きから始める

どちらのファイルの続きを遊ぶかを十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。
前回の続きからゲームが始まります。データが記録されていないときは表示されません。
Bボタンを押すと「はじめから」「つづきから」の選択に戻ることが出来ます。
記録は2箇所まで可能です。なお、記録の消去・コピーはできません。

人数の決定

最大4人までのなかから遊ぶ人数を選びます。参加する人数を十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

ゲーム日数の決定

最大99日までのなかから遊ぶ日数を決めます。十字ボタンの上下で数字の増減、左右で桁の移動、Aボタンで決定です。

プレイヤーキャラクターの選択

4種類の妖怪の中から動かすキャラクターを十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。キャラクターにより能力に違いがあります。複数のプレイヤーが同じキャラクターを選ぶこともできます。



名前の入力

キャラクターに4文字までの好きな名前を付けることができます。十字ボタンでカーソルを動かし、Aボタンで決定してください。

Bボタンで1文字戻ります。

強さの選択

そのキャラクターをコンピュータが担当する場合、コンピュータの強さを5段階から選ぶことができます。人間が担当するときは、「にんげん」を選んでください。

各画面の説明

フィールド画面

自分のキャラクター
霊力値



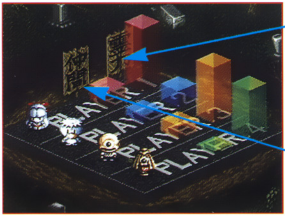
自分の残りＨＰ
移動できる数
自分のいる県名

戦闘画面

仲間の残りＨＰ
自分の残りＨＰ
ダメージ値表示エリア



中間発表



霊力メーター

長い方が多く霊力を持っていることを表します。

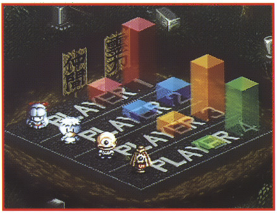
仲間メーター

長い方が多く仲間を連れていることを表します。

ゲームの流れ

1回の順番で2時間が経過し、これを12回繰り返すと1日となり、中間発表を行います。
中間発表の時には、連れている仲間から霊力をもらうことができます。
決められた日数が経つと最終結果を表示し、ゲーム終了となります。
最終日までに一番多くの霊力を集めたプレイヤーの優勝です。

中間発表について



各プレイヤーの現在の順位を表示します。
仲間になっている全ての妖怪から、霊力がもらえます。
　また仲間の協力回数が元に戻り、再びレベルに応じた回数分能力が使えるようになります。

ゲームの中断

このゲームはゲーム中の2時間ごとに自動的にセーブを行います。
ゲームをやめるときは時刻の表示が出ているときを避けて電源を切ってください。

マルチプレーヤー5について

ひとつのコントローラーでも4人で遊ぶことができますが、マルチタップを使うと1人につきひとつのコントローラーが割り当てられ、より快適に遊ぶことができます。
3人で遊ぶときは1～3Pに、4人で遊ぶときは1～4Pにコントローラーを接続してください。

ハイパーシステムについて

スロットの数値がゾロ目の時に、連続して行動を選択できるシステムです。(以下ハイパー状態と呼びます。) プレイヤーはもう1度スロットを回すか、お札や仲間を使用するなどのコマンドの選択ができます。また、ハイパー状態で戦闘すると、攻撃力・防御力が通常の1.25倍になります。



しかし、ハイパー状態の時に再びゾロ目が発生したときには、スロットを回して出た目の回数分休みになってしまいます。(以下オーバーロードと呼びます。)
仲間の妖怪やお札の効果によって、休みの回数を決めるスロットの数値が0になる場合は、次の順番は通常通りの行動が可能になります。

グリッドについて

グリッド（マス目）には以下の８種類があります。一部のグリッド以外はゲームの度に変更されます。ゴール以外は、それぞれのグリッドは入る度に乱数で違う効果が発生します。最初はどこがどのグリッドか分からなくなっていますが、１度誰かが止まったグリッドは、どのグリッドかが見た目で分かるようになります。



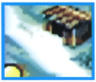
☆青グリッド

一定の確率で霊力またはお札がもらえる。



☆赤グリッド

一定の確率で霊力を奪われる。



☆黄グリッド

一定の確率でお札がもらえる。



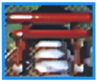
☆緑グリッド

一定の確率で毒、眠り、落とし穴のいずれかのワナが仕掛けられている。



☆ゴール

ゴールを発見し、そこにいる妖怪を仲間にするのがプレイヤーの目標のひとつです。



☆ワープグリッド１

他のワープグリッドに飛ぶことができる。
行き先は固定。



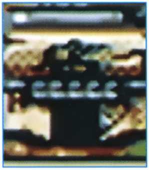
☆ワープグリッド２

他のエリアに飛ぶことができる。
行き先はランダムに決められる。



☆妖怪がいるグリッド

自分または誰かの仲間になった妖怪がいることを表します。自分の仲間の場合はこのグリッドに止まったときに霊力を与えることで、仲間のレベルアップをすることができます。



☆店

店では買い物をすることができます。
ゲーム展開を有利にするためのお札や、力くらべ（戦闘）を有利にするためのお守りなどが売られています。お札やお守りは、買う前に効果を確かめてから買うことができます。また、いらないお札やお守りを霊力に換えてもらうこともできます。

ワナに関して

☆眠り　：スロットの出た目の回数の間眠ってしまいます。
☆毒　　：スロットの出た目の回数の間移動できる数がスロットの出た目の半分に減ってしまいます。（あまりは切り捨てられます。）ただし体力は減りません。
☆落とし穴：地獄世界に落とされてしまいます。

＜地獄世界＞

地上へ戻れるワープのマスは２カ所しかありません。ここに止まるまでぐるぐると同じところを回らなければなりません。

フィールド上で使えるコマンド

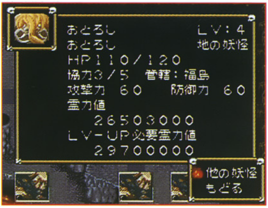


いどう

スロットを回して合計した数だけキャラクターを進めます。Aボタンでスロットのスタート、回す前ならBボタンでキャンセルできます。分岐点では好きな方向に進めます。

なかま

現在仲間にしている妖怪の能力を使って他のプレイヤーに攻撃したり、自分の守りを固めることができます。呼び出したい妖怪を選んでAボタンで決定します。





おふだ

お札を持っているときに使うことができます。使うお札を選んでAボタンで決定します。いらないお札を捨てるときは、「すてる」を選んで同様に決定してください。

まわり

自分のまわりのフィールドを見ることができます。十字ボタンで画面が動きます。Rボタンを押しながらだと速く移動します。

せってい

ゲーム中の設定を変更するコマンドです。

いどう

移動の速さを３段階で調節できます。

ひょうじ

メッセージ表示の速さを３段階で調節できます。

じかん

ゲーム日数を変更できます。

そうさ

人間とコンピュータの担当を切り替えることができます。
ちょっとの間だけゲームを抜けるときなどに便利です。

十字ボタンの上下でカーソルを変更したい項目に合わせ、Ａボタンで決定して下さい。Ｂボタンを押すと、変更をしないで１つ前の項目に戻ります。



力くらべ（戦闘）

プレイヤー同士が同じマスに止まったり、またフィールド上で突然妖怪に襲われると、右のようなコマンド選択画面になります。



あいさつ

霊力を相手に与えて戦闘するのを見逃してもらいます。与える霊力値は、スロットによって決定します。

力くらべ

戦闘を行います。

「力くらべ」を選ぶと、戦闘が始まります。

3人以上のプレイヤーが同じマスに止まった場合は、順番のプレイヤーが戦う相手を選ぶことができます。戦闘は順番のプレイヤー・敵（または他のプレイヤー）の順に1回づつ攻撃して終わります。

仲間妖怪選択画面

プレイヤーが仲間にしている妖怪の中から4体がランダムで選択されます。プレイヤーはこの中から1体を戦闘に参加させることができます。4体の妖怪は写真のように配置され、それぞれのボタンで選択することができます。1度選んだ妖怪は選びなおしはきかないので慎重に選んでください。



コンピュータと闘うときにはプレイヤーが選んだ時点で、他のプレイヤーと力くらべをするときには両方のプレイヤーが選んだ時点で仲間選択の終了となり、戦闘画面へと移ります。

戦闘の勝敗について

１回ずつ攻撃を行った後、与えたダメージの多い方が勝ちです。

戦闘に勝った者はごほうびがもらえますが、負けた者はペナルティを取られたうえ、１回休みになります。体力が０になると、スロットを回して出た目の回数だけ順番を休まなければなりません。

●フィールドで出会った妖怪との戦闘

勝ち　：その日の青グリッドの最高値の霊力がもらえます。
負け　：その日の赤グリッドの最高値の霊力が奪われます。
同点　：プレイヤーの勝ちになります。

●他のプレイヤーとの戦闘

仲間を使用して仲間を使用したプレイヤーに勝利

相手の霊力を奪う。

仲間を使用して仲間を連れていないプレイヤーに勝利

相手の霊力を少し奪う。

仲間を使用しないで、仲間を使用したプレイヤーに勝利

相手の霊力を多く奪う。

仲間を使用しないで、仲間を連れていないプレイヤーに勝利

相手の霊力を奪う。

同点の場合

順番のプレーヤーの勝利となります。

仲間について

妖怪を仲間にするには（仲間イベント）



妖怪のいるマスに止まると、妖怪が話しかけてきます。
妖怪が望むことをしてあげると仲間になってくれます。
最初に話しかけたプレイヤーでなくともよく、早いもの勝ちです。
本書では以下これを仲間イベントと呼びます。

フィールドでの効果

プレイヤーは他のプレイヤーに対して直接的な攻撃を行いたい場合は、「なかま」コマンドで妖怪を指定して攻撃を行うことができます。

効果の例

- ☆体力回復——体力を一定値回復する。
- ☆オーバーロード回避——オーバーロードを終了させる。（選択できない）
- ☆毒解除——毒発生時に解除する。（選択できない）
- ☆眠り解除——眠り発生時に解除する。（選択できない）
- ☆バットステータス回復——眠り、毒、オーバーロードを解除する。
- ☆移動力アップ——ルーレットのドラム数を増やす。
- ☆ランダムワープ——ランダムにワープする。
- ☆他のプレイヤー移動力ダウン——自分以外のプレイヤー１人のドラム数を１個に減らす。

☆友情DOWN→敵 ——— 他のプレイヤーの仲間妖怪のうちのどれかの友情レベルを1つ下げる。

☆友情UP→自分 ——— 自分の仲間妖怪のうちのどれかの友情レベルを1つ上げる。

☆場所交換 ——— 他のプレイヤーのマスと場所を交換する。

☆集合 ——— 他のプレイヤーを自分のマスに集合させる。

☆攻撃無効 ——— 他のプレイヤーのフィールド攻撃を無効にする。

☆霊力UP ——— 自分の霊力を一定値×日数分上げる。

☆隠れみの ——— 妖怪から隠れることができる。



仲間妖怪のレベルアップ

仲間妖怪は霊力を与えることによって友情レベルがアップします。

協力回数

仲間になった妖怪はそれぞれ協力回数を持っていて、友情レベルによって変化します。協力回数は、中間発表毎に復活しますが、中間発表までの間にこの回数を使いきってしまうと、自分の仲間ではなくなってしまいます。1度離れてしまった妖怪はレベル1に戻ってしまいます。

レベルアップの仕方

レベルアップの仕方は2通りあります。ひとつは、1度見つけた妖怪は、仲間から離れるまで同じマス上で表示されるので、その妖怪のいるマスにもう1度止まり要求される霊力を与える方法です。メッセージが表示されますので「はい」を選択してください。

もうひとつはお札、または仲間妖怪の能力によってレベルを上げる方法です。要求される霊力はゲームの進行とともに数値が増えていきます。

レベルアップの効果

友情レベルがアップすると仲間になった妖怪はプレイヤーに対してさらに協力的に行動するようになります。

レベルアップ時の能力の変化は妖怪によって様々ですが、およそ次のような部分が変化していきます。

- 力くらべの時のHP・攻撃力・防御力が上がる。
- フィールドでの協力回数が増える。
- 他のプレイヤーから奪う霊力が増える。
- 中間発表の時にくれる霊力が増える。
- 他のプレイヤーに仲間イベントを発生させなくなる。

相手の仲間妖怪を裏切らせる方法

仲間妖怪は、レベル1のときは、他のプレイヤーがマスに止まって、仲間イベントをクリアすると、新しいプレイヤーの仲間になってしまいます。レベルが2以上の妖怪を自分の仲間にしたい場合は、お札または仲間妖怪の能力によってレベルを下げてから同様にします。

アイテムについて

このゲームには「お守り」と「お札」の２種類のアイテムが登場し、店のグリッドで霊力と交換することで手に入れることができます。

▼お守り

お守りは持っていると以下の数値を上げる効果があります。

☆体力　☆攻撃力　☆防御力　☆魅力

プレイヤーが持てるのは1つのみで、それを持ちかえることによって強くなります。
持っているだけで効果があり、使うことはできません。

▼お札

ゲーム展開を助けるアイテムで、スロットを増やす効果や、他のプレイヤーの仲間妖怪を寝返らせたりする効果などがあります。１度使うとなくなってしまいます。



ステータスの見方

ステータスの見方

体力(HP) 戦闘で0になってしまうとスロットの回数だけ休まなければなりません。中間発表ごとに回復します。

攻撃力 この値が大きいほど戦闘で相手に与えるダメージが大きくなります。

防御力 この値が大きいほど戦闘で相手から受けるダメージが小さくなります。

魅　力 妖怪を仲間にする時の条件がやさしくなります。

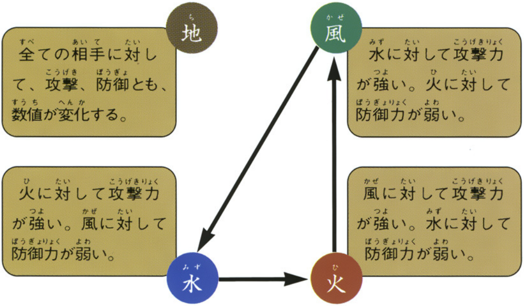
属性

全ての妖怪には地・水・風・火の4つの属性があります。

力くらべのときや、妖怪を仲間にするときに大きく関わってきます。

それぞれに得意な相手、不得意な相手がいるのでキャラクターを選ぶときに考慮した方がいいでしょう。

戦闘時の優劣



仲間イベント・買い物画面

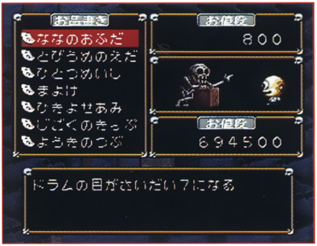
仲間イベント画面



新しい妖怪を見つけると、この画面になります。この画面では仲間になる妖怪がプレイヤーに様々な難題を言ってきます。その妖怪の望みをかなえてやると、妖怪は仲間になってくれます。

買い物画面

店のマスに止まるとこの画面になり、霊力と交換でアイテムを得ることができます。



商人からもらうアイテムを十字ボタンの上下で選び、Aボタンで決めます。

ウインドウに必要な霊力の合計が表示されます。

確認のメッセージが表示されますので「はい」を選んでAボタンを押すと交換します。

攻略のためのヒント

一、妖怪のレベルを上げろ！

仲間の妖怪はレベルが上がれば、より多くの回数の攻撃をすることができるようになります。

目先の霊力よりも仲間との友情を深めよう！

一、妖怪の能力を覚えよう！

自分が仲間にした妖怪がどんな能力を持っているか覚えよう！

攻撃に無駄がなくなるぞ！

また、相手の妖怪がどんな攻撃をしてくるのかが分かっていれば作戦も立てやすくなるぞ。

一、いらないアイテムは霊力に変えろ！

ゲームを進めていくと、必要のないお札をたくさん持ってしまうことがあります。そんなときは店で買い取ってもらおう！

一、相手の邪魔をしよう！

自分が目的を果たせそうもないときは妨害だ！

相手が頼りにしている妖怪の能力を使いきってしまうのも作戦のうちだぞ！

一、虎穴にいらずんば虎児を得ず！

このゲームは止まってみるまではそこに何があるか分かりません。開いているマスをうろうろしているよりも、どんどん未開の地に踏み込もう！仲間を増やすためにはそれしかないぞ！

⚠ 注　意

健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
長時間使用する時は、適度に休憩してください。
めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

⚠ 警　告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックをを避けてください。また絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

株式会社ケイエスエス
東京都品川区西五反田7-25-9西五反田ESビル3F　TEL.03-5702-5615
（受付時間：平日11:00〜17:00）